

KARTA ZAJĘĆ (SYLABUS)

I. Zajęcia i ich usytuowanie w harmonogramie realizacji programu

1. Jednostka prowadząca kierunek studiów	Instytut Sztuk Projektowych
2. Nazwa kierunku studiów	Projektowanie Graficzne
3. Forma prowadzenia studiów	stacjonarne
4. Profil studiów	praktyczny
5. Poziom kształcenia	studia I stopnia
6. Nazwa zajęć	Projektowanie dla internetu
7. Kod zajęć	PG K07
8. Poziom/kategoria zajęć	Zajęcia kształcenia kierunkowego (zkk)
9. Status przedmiotu	Obowiązkowy
10. Usytuowanie zajęć w harmonogramie realizacji zajęć	Semestr III,IV,V
11. Język wykładowy	polski
12. Liczba punktów ECTS	7- 2/2/3 pt. ECTS
13. Koordynator zajęć	Mgr Elżbieta Cieszyńska
14. Odpowiedzialny za realizację zajęć	Mgr Elżbieta Cieszyńska

2. Formy zajęć dydaktycznych i ich wymiar w harmonogramie realizacji programu studiów.

Wykład W	Ćwiczenia C	Konwersatorium K	Laboratorium L	Projekt P	Praktyka PZ	Inne
-	-	-	-	90 h 30/30/30	-	-

3. Cele zajęć

C 1- Zajęcia z projektowania dla Internetu wprowadzają studentów, mających już za sobą zajęcia z podstaw informatyki w szeroko pojęte zagadnienia technologii sieciowych.

C 2- Świadome i swobodne posługiwanie się warsztatem komputerowym.

C 3 – Umiejętność działań w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie.

4. Wymagania wstępne w zakresie wiedzy, umiejętności i innych kompetencji.

Podstawowa znajomość obsługi komputera, wiadomości z zakresu, rodzaju i przeznaczenia grafiki wektorowej i rastrowej, znajomość zagadnień związanych z zasadami i technologią zapisu obrazu ruchomego.

5. Efekty kształcenia dla zajęć, wraz z odniesieniem do kierunkowych efektów uczenia się

Lp.	Opis efektów uczenia się dla zajęć	Odniesienie do kierunkowych efektów uczenia się - identyfikator kierunkowych efektów uczenia się
W_01	Zna specyfikę i możliwości komputerowych programów graficznych i wie, które z nich nadają się do tworzenia stron WWW.	K_W08
W_02	Zna możliwości zastosowania technologii internetowych. Posiada wiedzę dotyczącą języka html, tworzenia szablonów, aplikacji internetowych, umieszczania stron www na serwerze istotnych elementów z zakresu działań w obszarze internetu.	K_W10
W_03	Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów oraz poszczególnych składników informacji i identyfikacji wizualnej, w tym szczególnie tworzenia szablonów, pozycjonowania stron formatowania obiektów, tekstu:	K_W16
U_01	Potrafi posługiwać się narzędziami warsztatu artystycznego takimi jak: sprzęt fotograficzny, filmowy, klasyczny warsztat projektowy. a także posiada umiejętności Korzystania narzędzi jak Code Navigator wyświetlanie filmów wideo przy użyciu technologii Flash, czy znajomości programów Fireworks i Photoshop, Adobe Bridge.	K_U05
U_02	Posiada umiejętność samodzielnego przygotowania materiałów do publikacja na stronach WWW i rozbudowywania stron WWW za pomocą odsyłaczy.	K_U06
U_03	Rozwinął swoje umiejętności warsztatowe pozwalające na realizację niekonwencjonalnych projektów z zastosowaniem najnowszych rozwiązań technologicznych do wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie	K_U07
K_01	Jest świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności, szczególnie w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego.	K_K01
K_02	Posiada umiejętność współpracy i integracji podczas realizacji zespołowych prac projektowych, organizacyjnych i artystycznych. Śledzi zmiany w procesach legislacyjnych ochrony własności intelektualnej ze względu na dynamiczny rozwój nowoczesnych technologii cyfrowych.	K_K11

6. Treści kształcenia – oddzielnie dla każdej formy zajęć dydaktycznych (W- wykład, K- konwersatorium, L- laboratorium, P- projekt, PZ- praktyka zawodowa)

P-projekt

Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr III	L. godzin
P 1	PODSTAWY JĘZYKA HTML <ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie własnego kodu HTML. • Stosowanie formatowania wierszowego. • Najczęściej używane znaczniki kodu HTML 4. 	5 h
P 2	PODSTAWY CSS <ul style="list-style-type: none"> • Formatowanie za pomocą HTML a CSS. • Domyślne ustawienia HTML. • Formatowanie tekstu. • Formatowanie obiektów. • klasy oraz ID. 	5 h
P 3	TWORZENIE SZABLONÓW <ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie szablonów na podstawie gotowych układów strony. • Tworzenie regionów edytowalnych. • Tworzenie stron potomnych. • Aktualizacja szablonu. 	5 h
P 4	WITRYNY HANDLU ELEKTRONICZNEGO	5 h

	<ul style="list-style-type: none"> • Bezpieczeństwo <ul style="list-style-type: none"> ○ Zastosowanie SSL ○ Certyfikaty ○ Bezpieczeństwo bazy danych • Przetwarzanie płatności • Dostarczanie produktów 	
P 5	<p>PODSTAWY PROGRAMOWANIA W ŚRODOWISKU ACTIONSCRIPT</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zmienne, typy danych, wyrażenia, instrukcje, bloki. • Sterowanie przepływem, konstrukcja rozgałęzień i pętli. • Obiekty. • Funkcje. 	5 h
P 6	<p>DYNAMICZNE APLIKACJE INTERNETOWE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Interfejs, planowanie architektury projektu. • Komunikacja silnik – interfejs. • Standardowe klony. • Główne założenia i realizacja kodów programów ładujących. • Techniki rozwiązywania problemów. 	5 h
RAZEM		30 h
<i>Lp.</i>	<i>Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr IV</i>	<i>L. godzin</i>
P 7	<p>ZAGADNIENIA POZYCJONOWANIA STRON. OPTIMALIZACJA TWORZONYCH STRON POD KONTEM WYSZUKIWAREK.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Typy wyszukiwarek. • Szperacze WWW. • Wybór słów kluczowych i docelowego natężenie ruchu w sieci. • Znacznik <META>. • Listingi. 	5 h
P 8	<p>ELEMENTY GRAFICZNE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dostosowanie położenia obrazu za pomocą klas CSS . • Praca z panelem Insert (Wstaw). • Program Adobe Bridge. • Wstawianie plików o niezgodnych formatach. • Inteligentne obiekty programu Photoshop. • Kopiowanie i wklejanie grafiki z programu Fireworks i Photoshop. 	5 h
P 9	<p>NAWIGACJA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Łącza do stron należących do tego samego serwisu. • Tworzenie łączy w postaci elementu graficznego. • Tworzenie łączy do stron zewnętrznych. • Tworzenie łączy e-mail. • Łącza w obrębie strony. • Tworzenie paska menu Spry. • Umieszczanie menu Spry jako elementu biblioteki. • Sprawdzanie strony. 	5 h
P 10	<p>PRACA Z OBIEKTAMI PROGRAMU FLASH</p> <ul style="list-style-type: none"> • Umieszczanie animacji Flash na stronie WWW. • Wyświetlanie filmów wideo przy użyciu technologii Flash. 	5 h
P 11	<p>PROJEKTOWANIE FORMULARZY</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ogólne informacje o formularzach. • Umieszczenie formularza na stronie. • Wstawianie pól tekstowych. • Tworzenie pól wyboru. • Przyciski opcji. • Tworzenie list. • Tworzenie przycisku wysyłania danych. • Określanie operacji formularza. • Przesyłanie danych za pomocą poczty elektronicznej. 	5 h
P 12	<p>OMÓWIENIE TECHNOLOGII DYNAMICZNYCH STRON WWW</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie stron WWW za pomocą ASP, ColdFusion oraz PHP. 	5 h

	<ul style="list-style-type: none"> • Tworzenie zestawów stron macierzystych i szczegółowych. • Tworzenie strony szczegółowej. 	
Razem		30 h
Lp.	Tematyka zajęć – szczegółowy opis bloków tematycznych semestr V	L. godzin
P 13	PRACA Z KODEM <ul style="list-style-type: none"> • Dodawanie nowego kodu. • Korzystanie z narzędzia Code Navigator (Nawigator kodu). • Dostęp do trybu Live Code (Aktywny kod). • Korzystanie z trybu inspekcji. • Praca z plikami powiązanymi. • Włączanie trybu Split Code (Podziel kod). • Tworzenie komentarzy. 	5 h
P 14	Zaawansowane funkcje języka skryptowego Action Script. Współpraca ze środowiskiem Action Script oraz dyrektywami języka PHP.	5 h
P 15	UMIESZCZANIE STRONY WWW NA SERWERZE. <ul style="list-style-type: none"> • Hosting. • Właściwości domen internetowych. 	5 h
P 16	EDYCJA TAGÓW <ul style="list-style-type: none"> • dla wyszukiwarek internetowych w plikach HTML. • zagadnienie pozycjonowania serwisów WWW. 	5 h
P 17	Zastosowanie tabel do tworzenia stron WWW. Rozbudowywanie strony WWW za pomocą odsyłaczy.	5 h
P 18	TWORZENIE FORMULARZY <ul style="list-style-type: none"> • Wstawianie zachowań. • Zarządzanie ruchem w witrynie WWW. 	5 h
Razem		30 h

7. Metody weryfikacji efektów uczenia się /w odniesieniu do poszczególnych efektów/

Symbol efektu uczenia się	Forma weryfikacji						
	Egzamin ustny	Egzamin pisemny	Kolokwium	Projekt	Sprawdzian wejściowy	Sprawozdanie	Inne
W_01				X			Rozmowa indywidualna
W_02				X			Rozmowa indywidualna
W_03				X			Rozmowa indywidualna
U_01				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_02				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
U_03				X			Przegląd prac. Obserwacja aktywności
K_01				X			Przegląd prac
K_02				X			Przegląd prac Obserwacja aktywności

8. Narzędzia dydaktyczne

Symbol	Rodzaj zajęć
N 1	Wykład wprowadzający połączony z prezentacją dokonań z zakresu zajęć.
N 2	Projekt artystyczny połączony z korektą i rozmową indywidualną. Konsultacje w trakcie realizacji pracy, indywidualne omówienie zadania po zakończeniu projektu;
N 3	Całościowy przegląd dokonań / dyskusja stanowiąca podsumowanie etapu pracy, ustalany indywidualnie z każdym studentem i na każdym etapie realizacji zadania.

9. Ocena osiągniętych efektów uczenia się

9.1. Sposoby oceny

Ocena formująca

F1	Ocena za realizację projektu 1 w sem. III
F2	Ocena za realizację projektu 2 w sem. III
F3	Ocena za realizację projektu 3 w sem. III
F4	Ocena za realizację projektu 4 w sem. III
F5	Ocena za realizację projektu 5 w sem. III
F6	Ocena za realizację projektu 6 w sem. III
F7	Ocena za realizację projektu 7 w sem. IV
F8	Ocena za realizację projektu 8 w sem. IV
F9	Ocena za realizację projektu 9 w sem. IV
F10	Ocena za realizację projektu 10 w sem. IV
F11	Ocena za realizację projektu 11 w sem. IV
F12	Ocena za realizację projektu 12 w sem. IV
F13	Ocena za realizację projektu 13 w sem. V
F14	Ocena za realizację projektu 14 w sem. V
F15	Ocena za realizację projektu 15 w sem. V
F16	Ocena za realizację projektu 16 w sem. V
F17	Ocena za realizację projektu 17 w sem. V
F18	Ocena za realizację projektu 18 w sem. V

Ocena podsumowująca

P1	Zaliczenie z oceną za III semestr na podstawie oceny zadań semestralnych F1, F2, F3, F4, F5, F6 (średnia zwykła)
P2	Ocena z egzaminu za semestr IV na podstawie oceny F7, F8, F9, F10, F11, F12 (średnia zwykła)
P2	Ocena z egzaminu za semestr V na podstawie oceny F13, F14, F15, F16, F17, F18 (średnia zwykła)

9.2. Kryteria oceny

Symbol efektu uczenia się	Na ocenę 3	Na ocenę 3,5	Na ocenę 4	Na ocenę 4,5	Na ocenę 5
W_01, W_02, W_03	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych ważnych aspektów z obszaru sztuk wizualnych i grafiki użytkowej.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych istotnych aspektów i zagadnień związanych ze sztuką i wiedzą o specyfice i możliwościach komputerowych programach graficznych. Zna na poziomie podstawowym zagadnienia związane z podstawami języka HTML i komunikacji internetowej.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się z pominięciem niektórych mniej istotnych aspektów związanych ze specyfiką i możliwościami programów komputerowych i ich wykorzystaniu w realizacji zadań z przedmiotu projektowanie dla internetu. Posiada satysfakcjonującą wiedzę związaną z informatyką i zagadnieniami technologi sieciowych.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty z pewnymi nieścisłościami lub błędami w zakresie grafiki użytkowej w szczególności z wiedzy o działaniach w dziedzinie wizualizacji projektów graficznych i multimedialnych w Internecie.	Osiągnięcie zakładanych efektów uczenia się obejmujących wszystkie istotne aspekty związane z obszarem zajęć z zakresu wiedzy o zasadach projektowania dla internetu. Zna dokonania i aktualne trendy w sztukach wizualnych z zastosowaniem technologii internetowych.

U_01, U_02, U_03	Student osiągnął elementarne umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Zaliczenie wszystkich zadań, opanowanie materiału na poziomie podstawowym z zakresu budowy aplikacji internetowych i przygotowania materiałów do publikacji.	Student osiągnął umiejętności na poziomie podstawowym z zakresu ocenianego efektu. Zaliczenie wszystkich zadań, opanowanie materiału i spełnienie podstawowych wymagań dotyczących realizacji zadań. na poziomie podstawowym. Student ma podstawową umiejętność z zakresu budowy i poprawności działania aplikacji internetowych w środowisku sieciowym.	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Realizuje prace w oparciu o indywidualne twórcze inspiracje. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój (inwencja i umiejętność realizowania zadań, zaangażowanie i skuteczność). Posiada umiejętność wykorzystania możliwości graficznych programów komputerowych do świadomych działań artystycznych przy projektowaniu i przygotowywaniu publikacji na różnych nośnikach.	Student osiągnął umiejętności z zakresu ocenianego efektu na poziomie zadowalającym. Aktywny udział w zajęciach, zaangażowanie, postępy i systematyczna praca. Bierze się pod uwagę zarówno ocenę osiągniętego poziomu, jak i rozwój (inwencja i umiejętność). Realizuje zadania przy wykorzystaniu innych nośników cyfrowych (sprzęt fotograficzny, filmowy). Swobodnie posługuje się programami graficznymi i wie jak przygotować publikacje na nośnikach i do różnych mediów.	Student osiągnął w stopniu zaawansowanym umiejętności z zakresu ocenianego efektu. Zaawansowanie warsztatowe i właściwy dobór środków artystycznych do wyrażenia własnej artystycznej wizji. Poszukiwanie nieszablonowych rozwiązań i subiektywna interpretacja tematu. Zna zasady kreatywnego, logicznego i celowego projektowania całych systemów do publikacji w internecie.
K_01, K_02	Student posiada w stopniu elementarnym świadomości w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i powinien być świadomy konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości. Jest przygotowany do realizacji zespołowych i zna obowiązujące przepisy dotyczące ochrony własności intelektualnej.		Student posiada świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne i wie o konieczności stałego uzupełniania swoich wiadomości i umiejętności i rozwija je w kreatywnym działaniu, podczas realizacji zespołowych prac projektowych. Zna przepisy dotyczące ochrony własności intelektualnej.		Student posiada ponad przeciętną świadomość w zakresie ocenianego efektu obejmującego kompetencje zawodowe i społeczne w świetle poszerzającej się wiedzy i rozwoju technologicznego i jest zdolny do samodzielnego wykonania zadań i uzupełniania swoich wiadomości warsztatowych z zakresu przedmiotu.

10. Literatura podstawowa i uzupełniająca:

Literatura podstawowa:

- J. Sklar, *Zasady tworzenia stron WWW*, Warszawa, Wydawnictwo RM, 2002
- G. Holden, S. Wills, *Dreamweaver – prosto – pogłębienie – wnikliwie o grafice*, Warszawa, Mikom
- B. Underdahl, *Flash MX. Głębsze spojrzenie*, HELION, Gliwice,
- K. Jamsa, *JAVA*, Wydawnictwo Mikom 1996.
- N. Adnani, K. Airgid, *Flash 5 – Techniki zaawansowane*, Helion 2002.
- L. Argerich, W. Choi, *PHP 4 – Zaawansowane programowanie* – Helion 2002.
- J. Rumiński, *Język JAVA- podstawy programowania*
- Adobe Creative Team, *Adobe Dreamweaver CS5/CS5 PL. Oficjalny podręcznik*, Helion Gliwice 2010.

Literatura uzupełniająca:

- J. Piętka, *Ćwiczenia z Photoshop CS. Wersja polska*, Mikom, 2004.
- R. Lynch, *Photoshop CS. Zaawansowane techniki*, Mikom, 2005.
- J. King, *Photoshop dla fotografów. Zawsze pod ręką*, Mikom, 2005.
- P. Lenar, *SWiSHmax ćwiczenia*, Helion, 2007.

- R. Zimek, *SWiSh 2 Animacje Flash w łatwy sposób*, Mikom, 2003.
- R. Zimek, *SWiSHmax! Animacje Flash jakie to proste*, Wyd. PWN, 2007.

11. Macierz realizacji zajęć

Symbol efektu uczenia się	Odniesienie efektu do efektów zdefiniowanych dla programu	Cele Przedmiotu	Treści programowe	Narzędzia dydaktyczne	Sposoby oceny
W_01	K_W08	C 1, C 2,	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12	N1, N2	F1, F2, F3, F4, F5, F6, P7, F8, F9, F10, F11, F12,
W_02	K_W10	C 1, C 2,	P1, P2, P3, P4, P 5, P 6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P17, P18	N1, N2	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, P8, F9, F10, F11, F12, F13, F14, F15, F17, F18
W_03	K_W16	C 1, C 2,	P1, P2, P3, P4, P5, P 6, P7 P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P17, P18	N1, N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, P8, F9, F10, F11, F12, F13, F14, F15, F17, F18
U_01	K_U05	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7 P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P17, P18	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, P8, F9, F10, F11, F12, F13, F14, F15, F17, F18
U_02	K_U06	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P 6, P7 P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P17, P18	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, P8, F9, F10, F11, F12, F13, F14, F15, F17, F18
U_03	K_U07	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P 6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P17, P18	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, P8, F9, F10, F11, F12, F13, F14, F15, F17, F18
K_01	K_K01	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P17, P18	N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, P8, F9, F10, F11, F12, F13, F14, F15, F17, F18
K_02	K_K11	C 1, C 2, C 3	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, P13, P14, P15, P17, P18	N1, N2, N3	F1, F2, F3, F4, F5, F6, F7, P8, F9, F10, F11, F12, F13, F14, F15, F17, F18

12. Obciążenie pracą studenta

Forma aktywności	Średnia liczba godzin na zrealizowanie aktywności
UDZIAŁ W WYKŁADACH	/
UDZIAŁ W ĆWICZENIACH	/
UDZIAŁ W KONWERSATORIACH/LABOLATORIACH/ PROJEKTACH	30/30/30
UDZIAŁ W PRAKTYCE ZAWODOWEJ	/
UDZIAŁ NAUCZYCIELA AKADEMICKIEGO W EGZAMINIE (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2/2
UDZIAŁ W KONSULTACJACH	2/2/6
Suma godzin kontaktowych	34/34/38

SAMODZIELNE STUDIOWANIE TREŚCI WYKŁADÓW	/
SAMODZIELNE PRZYGOTOWANIE DO ZAJĘĆ KSZTAŁTYJĄCYCH UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	22/22/44
PRZYGOTOWANIE DO KONSULTACJI	2/2/4
PRZYGOTOWANIE DO EGZAMINU I KOLOKWIÓW (SEMESTRALNY PRZEGLĄD PRAC)	2/2/4
Suma godzin pracy własnej studenta	26/26/52
Sumaryczne obciążenie studenta	60/60/90
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA	2/2/3 pt. ECTS
OBCIĄŻENIE STUDENTA ZAJĘCIAMI KSZTAŁTUJĄCYMI UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	52/52/74
LICZBA PUNKTÓW ECTS ZA ZAJĘCIA KSZTAŁCUJĄCE UMIEJĘTNOŚCI PRAKTYCZNE	2/2/3 pt. ECTS

13. Zatwierdzenie karty zajęć do realizacji.

1. Odpowiedzialny za zajęcia:

Dyrektor Instytutu:

Przemyśl, dnia

